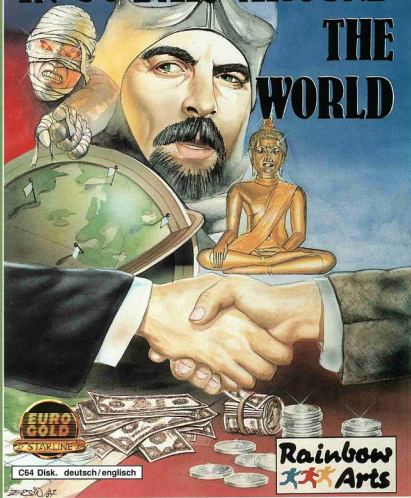


IN 80 DAYS AROUND THE WORLD

IN 80 DAYS AROUND THE WORLD



C64
DISKETTE

Art. Nr.
110756



by
SOFTGOLD

C64 Disk. deutsch/englisch

Rainbow
Arts



IN 80 DAYS AROUND THE WORLD

Die Faszination einer Weltreise, der Reiz fremder Kulturen und die Erforschung unheimlicher Orte machen dieses Spiel zu einem fesselnden Erlebnis.

Die Handlung orientiert sich an dem gleichnamigen Weltbestseller von Jules Verne.

In seinem englischen Club schließt der leicht angetrunkene Phileas Fogg eine unglaubliche Wette ab, in der er behauptet, die Erde im Jahre 1872 in 80 Tagen ohne fremde Hilfe zu umrunden.

Diese Wette, von den Clubmitgliedern mitleidig belächelt, wird sich später zu einem Abenteuer auf Leben und Tod entwickeln!

The fascination of a world tour, the lure of foreign cultures and the exploration of sinister lands, all combine to make this game an experience not to be forgotten.

The plot orientates itself around the famous novel by Jules Verne.

Phileas Fogg, slightly drunk, places an incredible bet at his London club, he maintains that he is able to travel around the world in 80 days in the year of 1872, without the help of others.

The bet, which all club members laugh at, develops into an adventure with high stakes ... life or death!



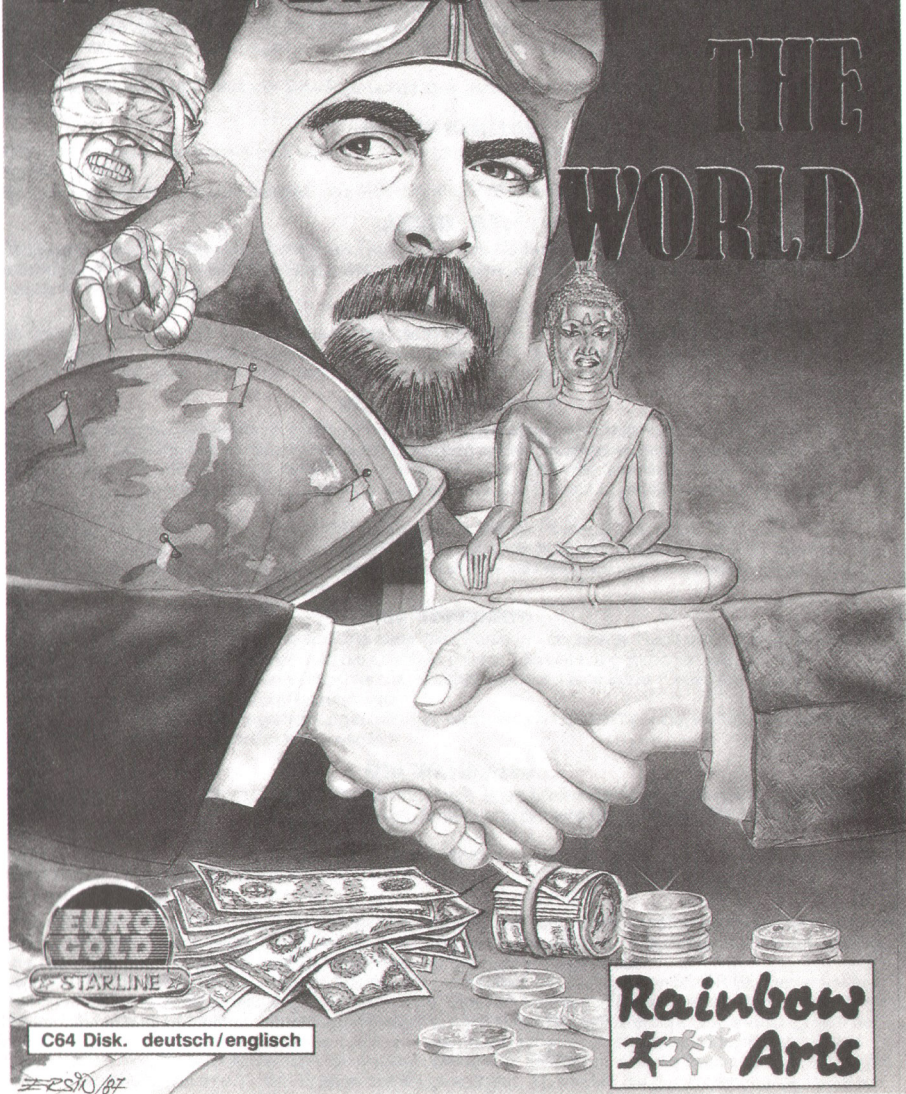
© SOFTGOLD 1987

Dieses Programm ist urheberrechtlich geschützt und darf nur privat genutzt werden. Gewerbliche Nutzung, Verleih, Tauschgeschäfte, Rückkauf, Kopierung bzw. Vervielfältigungen sind untersagt. Zuwiderhandlung wird zivilrechtlich und strafrechtlich verfolgt.



4 003047 000275

IN 80 DAYS AROUND THE WORLD



C64 Disk. deutsch/englisch

Rainbow

Arts

ZSD/87

IN 80 TAGEN UM DIE WELT ANLEITUNG

LADEN DES PROGRAMMS

C64 Cassette:

Legen Sie bitte die Seite A der Cassette zurückgespult in den Recorder und drücken Sie die Tasten SHIFT & RUN-STOP gleichzeitig. Danach ist PLAY am Recorder zu drücken.

Auf Seite A befindet sich der Vorspann, auf Seite B das eigentliche Spiel. Zum Seitenwechsel werden Sie vom Programm aufgefordert.

Nach einem GAME OVER muß die Seite B zurückgespult werden, um mit dem Spiel erneut beginnen zu können.

C64 Diskette:

Nach dem Einlegen der Seite A muß LOAD, ö"8,1 eingegeben werden. Das Spiel wird nun geladen und automatisch gestartet.

Auch die Diskette ist beidseitig bespielt, das Programm wird Sie zum Seitenwechsel auffordern.

ATARI ST:

Die Diskette 1 muß vor dem Einschalten des Rechners in das Laufwerk A eingelegt werden. Nach dem Anschalten des Rechners wird das Spiel automatisch gestartet. Zum Einlegen der anderen Disketten wird das Programm Sie auffordern.

AMIGA:

Die Diskette 1 ist in Laufwerk 0 einzulegen, wenn die WORKBENCH verlangt wird. Das Spiel wird dann automatisch gestartet. Das Programm wird Sie bei Bedarf auffordern, die zweite Diskette einzulegen.

Das Spiel wird mit einem Joystick in dem dafür vorgesehenen Port gespielt, beim C64 ist es Port 2.

Was ist passiert?

Im Londoner Reform-Club findet an einem Abend, der nichts besonderes verspricht, ein Ereignis statt, das ganz England über Monate in Atem halten wird: Der schon immer als etwas spleenig geltende Engländer Phileas Fogg will in einer unfassbar kurzen Zeit, nämlich 80 Tagen, die Welt umreisen. Keiner hält das für möglich, doch Fogg untermauert sein Vorhaben durch eine Wette. Der Einsatz ist ungeheuer hoch: Sein gesamtes Vermögen, 20.000 Pfund.

Am 2. Oktober brechen Fogg und sein ihm treu ergebener Diener, Passepartout, nach Paris auf.

Ob dieser verrückte Plan gelingt oder nicht, liegt von nun an ganz in Ihren Händen. In der Rolle von Mr. Fogg und Passepartout haben Sie viele Abenteuer zu bestehen, nur mit Geschick und blitzschneller Reaktion können Sie Ihr Vermögen und Ihre Ehre retten.

Der Vorspann

Zuerst wird eine Liste aller an der Entwicklung beteiligten Personen angezeigt. Nach einem Druck auf die Leertaste folgt das Titelbild und die Titelmusik, die ebenfalls mit der Leertaste abgebrochen werden kann.

Nun wird die erste Zeitungsmeldung eingeblendet, anschließend folgt eine kurze Filmsequenz, in der der nächtliche Aufbruch unserer Helden gezeigt wird.

Alle im Spiel angezeigten Zeitungsmeldungen können, nachdem das Laden beendet wurde, durch die Leertaste oder den Feuerknopf abgebrochen werden.

Die Weltkarte

Auf der jetzt angezeigten Weltkarte wird Ihre Position durch einen blinkenden Punkt dargestellt. Auf dem Notizblock wird das aktuelle Datum und der zuletzt durchquerte größere Ort angezeigt. Ihr noch vorhandenes Vermögen können Sie von der Geldtasche ablesen.

Durch Bewegen des Joysticks nach links oder rechts können Sie einen der folgenden vier Punkte auswählen und durch den Feuerknopf auslösen:

1. BRIBE (Bestechen)

Links unten auf der Karte wird das jeweils benutzte Verkehrsmittel dargestellt. Durch Bestechung kann man den Schiffskapitän bzw. den Lokführer dazu veranlassen, das Tempo zu steigern. Je schneller der Dampf aufsteigt bzw. die Segel im Wind flattern, desto erfolgreicher war der Bestechungsversuch.

Nachdem BRIBE ausgewählt wurde, erscheinen drei neue Felder. Mit EXIT können Sie BRIBE wieder verlassen, ohne daß eine Bestechung vorgenommen wurde. Drücken Sie beim mittleren Feld auf den Knopf, können Sie die Geldsumme bestimmen. Mit Joystickbewegung nach links oder rechts erhöht bzw. erniedrigt sich der Betrag langsam, bei hoch und runter verändert sich der Betrag schnell. Durch nochmaliges Betätigen des Feuerknopfes wird die eingestellte Summe bestätigt. Wählen Sie BRIBE an, wird die Bestechung durchgeführt. Welche Bestechungssumme für den Spielverlauf am günstigsten ist, werden Sie durch mehrmaliges Spielen erfahren.

2. CARDS (Kartenspielen)

Haben Sie CARDS gewählt, können Sie, wie bei BRIBE, mit EXIT zurück und mit dem mittleren Feld den Einsatz einstellen. Möchten Sie Karten spielen, müssen Sie CARDS auswählen.

Jetzt werden auf dem Spieltisch fünf Karten ausgelegt, von denen die erste aufgedeckt wird. Jetzt müssen Sie raten, ob die nächste noch verdeckt liegende Karte höher (HIGH) oder niedriger (LOW) als die zuletzt aufgedeckte ist. Haben Sie falsch getippt, verlieren Sie Ihren Einsatz und das Kartenspiel ist beendet. War Ihre Wahl richtig, verdoppelt sich Ihr Einsatz. Das Spiel wiederholt sich insgesamt vier Mal. Erst wenn alle Karten aufgedeckt sind, haben Sie gewonnen und können den 16fachen Einsatz in Ihre Geldtasche packen.

3. PLAY

Wird PLAY ausgesucht, wird der Spielverlauf beschleunigt und man kann sofort den nächsten Actionlevel spielen. Allerdings haben Sie dann keine Möglichkeit mehr, einen Bestechungsversuch zu unternehmen.

4. PAUSE

Wählen Sie PAUSE an, wird das Spiel angehalten bis Sie erneut den Feuerknopf drücken.

Wenn der Notizblock den 23. Dezember anzeigt, sind die 80 Tage verstrichen und das Spiel ist beendet. Sie haben die Wette ebenfalls verloren, wenn Ihre 20.000 Pfund aufgebraucht sind oder Sie einen Actionlevel nicht erfolgreich beenden können.

Vor und nach jedem Actionlevel erscheint eine Zeitungsmeldung, in der die aktuellen Geschehnisse aufgegriffen werden.

Wird in einer Meldung das Mißlingen Ihres Unternehmens bekanntgegeben, ist das Spiel beendet. Durch Druck auf die Leertaste oder den Feuerknopf wird ein neues gestartet.

Haben Sie einen Actionlevel geschafft, können Sie den weiteren Verlauf Ihrer Reise wieder auf der Weltkarte verfolgen.

Indien

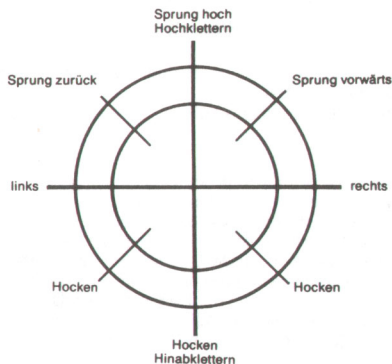
Im sagenumwobenen Indien haben Sie als Passpartout Ihr erstes Abenteuer zu bestehen. Von wilden Eingeborenen gejagt, flüchten Sie sich in einen geheimnisvollen Tempel. Doch die Hoffnung auf Schutz währt nicht lange. Hinter Ihnen schließen sich die schweren Eisentüren des Tempels. Es gibt kein Zurück mehr. Werden Sie den Ausgang lebend erreichen?

Unten auf dem Bildschirm sehen Sie nun eine Statusanzeige, die in allen Actionlevels auftaucht. Sie haben für alle Actionlevels nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung, die durch TIME angezeigt wird. Erreicht TIME 0:00, so haben Sie verloren. Haben Sie einen Actionlevel erfolgreich beendet, können Sie die noch verbleibende Zeit mit in den nächsten Level nehmen. Je schneller Sie einen Level durchspielen, desto mehr Zeit haben Sie für den nächsten.

Auf der Geldtasche wird wieder Ihr noch verbleibendes Kapital aufgeführt, kommen Sie mit Ihrem Geld nicht aus, so haben Sie keine Chance mehr, die 20.000 Pfund Wette zu gewinnen.

Bei HEALTH können Sie Ihren momentanen Gesundheitszustand ablesen. Sind Sie durch die Angriffe der vielen Gegner so geschwächt, daß HEALTH null wird, so gilt das Spiel als erfolglos beendet. Hier zählt das gleiche wie bei TIME: Verbleibende HEALTH-Punkte werden auf die HEALTH-Punkte des nächsten Levels addiert, so daß Sie, beherrschen Sie einen Level gut, im nächsten viel HEALTH zur Verfügung haben.

Steuerung:



Japan

In Yokohama angekommen, müssen Sie feststellen, daß alle Schiffe nach Amerika ausgebucht sind. Um Überlegungen anzustellen, wie die lange Reise nach Amerika doch noch zu schaffen ist, setzen Sie sich in eine dunkle Hafenkneipe. Dort lernen Sie die Mitglieder einer japanischen Artistengruppe kennen, die ihren baldigen Auftritt in Amerika feiern. Um durch sie auf das Schiff zu kommen, lassen Sie sich auf eine Wette ein. Sie wetten, daß Sie fähig sind, als Träger einer menschlichen Pyramide bei der Gruppe mitzuwirken. Sie vereinbaren, daß Sie bei jedem mißlungenen Versuch eine bestimmte Summe Geld zahlen. Sollten Sie es hingegen schaffen, steht der Fahrt nach Amerika nichts mehr im Wege.

Steuerung:

Sie sind der unterste Mann der menschlichen Pyramide und müssen durch Hin- und Hergehen sowie durch geschickte Gewichtsverlagerung versuchen, fünf Artisten auf Ihren Schultern zu balancieren. Nachdem Sie Ihre Position eingenommen haben, läuft der erste Artist von rechts an und springt mit Hilfe eines Sprungbretts in die Luft. Sie müssen ihn nun durch Hin- und Hergehen mit Ihrer rechten Schulter auffangen. Steht der Artist nun auf Ihrer Schulter, hat er jedoch noch Probleme, sein Gleichgewicht zu finden. Er tendiert entweder nach links oder rechts. Das müssen Sie mit einer entsprechenden Bewegung nach links bzw. rechts auffangen. Erst dann hat der Artist endgültig Halt gefunden.

Der nächste Artist läuft von links an und möchte auf Ihrer linken Schulter landen. Der darauffolgende, der von rechts kommt, muß in der Mitte auf den anderen beiden Artisten zum Stehen gebracht werden. Die beiden anschließend kommenden müssen ihren Platz links bzw. rechts von ihm finden.

Wird ein Artist nicht ordnungsgemäß in der Pyramide untergebracht, so bricht die ganze Pyramide zusammen. Ihnen wird Geld abgezogen und Sie müssen von vorn beginnen. Sie können solange neu anfangen, bis die Zeit abgelaufen oder Ihr Geld verbraucht ist.

Das Hin- und Herbewegen wird ausgeführt, indem die entsprechende Bewegung mit dem Joystick gemacht wird.

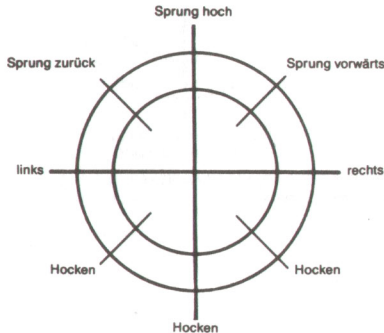
Amerika

Das Land der unbegrenzten Möglichkeiten aber auch lauernden Gefahren. Ihr Zug wird auf einer verlassenem Strecke plötzlich überfallen und ausgeraubt. Mr. Fogg wird gefangen genommen. Nur Sie, als Passepartout, können den Skalp von Mr. Fogg retten. Doch zuerst müssen Sie sich bis zum Indianerdorf durchschlagen, ohne zum Frühstück der Wölfe zu werden. Haben Sie sich bis zum Indianerdorf durchgeschlagen? Da Sie das im verborgenen liegende Indianerdorf gefunden haben, betrachten Sie die Indianer mit Respekt und geben Ihnen eine Möglichkeit, Mr. Fogs Leben zu retten. Wenn Sie den Regentanz des Medizinmannes fehlerfrei nachtanzen, wird Mr. Fogg befreit. Für jeden Fehler behalten die Indianer einen Teil des Geldes.

Die Wette scheint verloren. Es gibt keine Möglichkeit des Weiterkommens. Doch da entdecken Sie mitten in der Wildnis einen durch die Einsamkeit etwas verwirrten Trapper, der jedoch über ein seltsames Gefährt verfügt: Ein Windschlitten, mit dem man schnell über Eis und Schnee sausen kann.

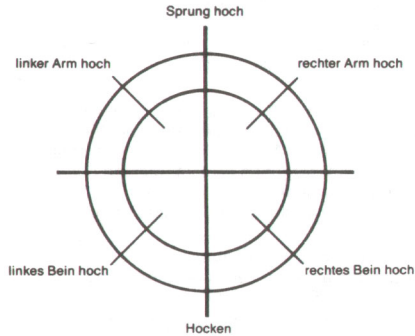
Steuerung bei den Wölfen:

Zuerst müssen Sie durch geschickte Joystickbewegungen den Wölfen ausweichen, um in das weiter rechts gelegene Indianerdorf zu gelangen. Jedesmal, wenn Sie ein Wolf auch nur berührt, bekommen Sie HEALTH abgezogen.



Steuerung bei den Indianern:

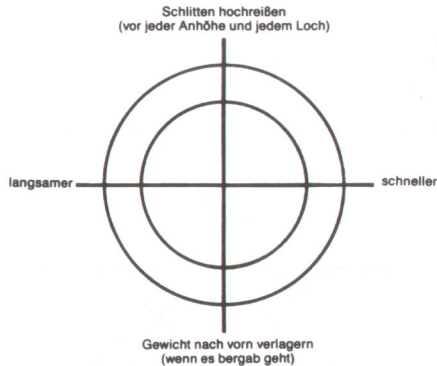
Versuchen Sie, den Regentanz des Medizinmannes nachzutun, damit Mr. Fogg seinem sicheren Tod entgehen kann! Sie dürfen sich aber nicht zu viele Fehler erlauben, denn jeder Fehler kostet Geld.



Steuerung beim Windschlitten:

Um den Windschlitten über Eis und Schnee zu dirigieren, muß man eine bestimmte Mindestgeschwindigkeit haben, damit man auch über größere Schneewehen hinwegspringen kann. Vor jeder Anhöhe muß er jedoch nach oben gerissen werden, nach Überwindung der Anhöhe muß er jedoch sofort wieder losgelassen werden, um ein Umkippen zu vermeiden. Auch kleinere Löcher müssen auf diese Art und Weise durch Hochreißen überwunden werden. Geht es dagegen bergab, muß das Gewicht nach vorn verlagert werden, um einen Unfall zu vermeiden.

Bei jedem Umstürzen des Schlittens wird Geld und HEALTH abgezogen.



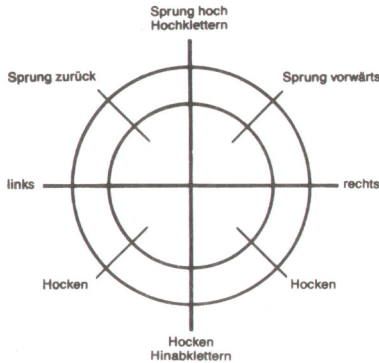
Es ist wichtig, daß auf jeder geraden Ebene keine Gewichtsverlagerung stattfinden darf (der Joystick muß in Mittelstellung gebracht werden), da der Schlitten sonst das Gleichgewicht verliert.

England

Kurz vor dem Ziel Ihrer Reise passiert etwas Unvorhergesehenes. Ein verrückter Detektiv, der Sie schon lange verhaften möchte, da er Sie für einen Bankräuber hält, bekommt Sie in London zu fassen. So nahe am Ziel soll Ihre Reise nun zu Ende sein?

Hier im Verließ von London erwarten Sie die gemeinsten und hinterhältigsten aller Gegner. Aber Sie wären nicht Mr. Fogg, wenn Ihnen nicht auch hier etwas einfiel.

Steuerung:



Feuerknopf: Ziegelstein werfen

Sollten Sie auch hier den Kampf gegen die feindlich gesinnten Kreaturen und die Zeit gewinnen und aus dem Verließ entkommen, haben Sie es geschafft:

Sie haben Ihre Ehre und Ihr Vermögen gerettet. Sie sind in 80 Tagen um die Erde gereist!

Manual written by Imke Seedorf and Arnd Nolte.
Copyright 1987 by RAINBOW ARTS.

AROUND THE WORLD IN 80 DAYS INSTRUCTION

What happened?

On an evening in the Reform club in London that, at it's start, promised to be no different than any other, an event takes place that was to have all of England holding their breaths for months.

Phileas Fogg, a gentleman thought to be more than a little eccentric by most people, has declared that he will travel around the world within an unimaginably short time span, 80 days.

Nobody believes that this is possible, but Fogg throws caution to the wind and backs his claim up by betting all he owns, £20,000, that he can accomplish the feat.

On 2nd of October, fogg and his butler, Passepartout, start their journey towards Paris.

It is now entirely in your hands whether or not Mr. Fogg and Passepartout are successful in their attempt to win the bet, and only with your lightning fast reactions and skill, will you be able to guide them both through the many adventures that await them and save both Fogg's honour and his money.

Introduction:

Firstly, a list of all development personnel is displayed on the screen.

By pressing the space bar once the title picture with the accompanying music appears. This can be broken off by pressing the space bar again.

The first newspaper article is now displayed followed by a short film showing our heroes leaving to start their journey by night.

All newspaper articles can, after loading is complete, be aborted by activating either space bar or the fire button.

The World Map

Your position on the world map is indicated by a flashing point. The date and the last large town passed through are listed on the note pad.

The amount of money you still have at your disposal is displayed on the money bag under the note pad.

One of the following four functions can be chosen by moving the joystick from left to right and by confirming your choice using the fire button.

1. Bribe

The form of travel currently in use is indicated by figure in the bottom left hand corner of the world map.

Bribing the captain of the ship or the locomotive driver persuades them to travel faster. The faster the sails of the ship flap, or the faster the steam rises from the locomotive, the more successful was the bribe.

When bribe has been chosen three new areas appear on the screen. Using EXIT you can leave the bribe function without a bribe being carried out.

The amount of bribe money can be varied by activating the fire button on the middle area and moving the joystick:

left - raises the bribe sum slowly — right - lower the bribe sum slowly.

By moving the joystick up or down the amount of bribe money can be varied quickly.

By activating the fire button the amount of bribe money is set.

By choosing the area bribe the action is carried out.

The best amount of money to be used for a bribe can only be determined by playing the game several times.

2. Cards

If cards is chosen, the same functions as by bribe apply. Exit is for leaving the card game, the middle area is for setting the amount of money to be bet, and to play the card area must be activated.

Five cards are laid out on the table with only the first being face up. Now you have to guess if the next card is higher (high) or lower (low) than the last.

If you lose, the card game is ended and you lose your bet. If you win your bet is doubled. This process repeats itself four times, and only when all of the cards are face up have you won and can pack your winnings into the money bag.

3. Play

If "play" is chosen the rate of play of the game increases and the next action level is entered immediately. The bribe function cannot be used if play is chosen.

4. Pause

The game is stopped until you wish to continue, by pressing the fire button.

When the date on the note pad has reached 23rd of December, all of the £20,000 has been used, or an action level has not been successfully completed, the game is at an end. A newspaper article appears on the action level, describing the current position of the game.

If this article describes the failure of your mission then the game is terminated.

A new game is started by pressing the space bar or fire button. If an action level is successfully completed you can follow your progress on the world map.

India

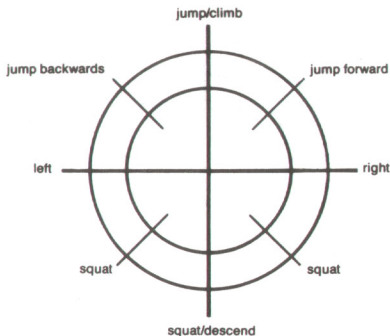
Passpartout stumbles into his first adventure in mythical India. You flee into a mysterious temple seeking sanctuary. All hope of finding safety is expelled as the solid iron doors of the temple close behind you. You cannot go back through the doors! Will you be able to reach an alternative exit alive?

At the bottom of the screen a status indicator now appears. There is a time limit on every action level, this is displayed on the screen in the time space slot. When your time runs out you've lost. If the action level is completed before the time runs out the remaining time is carried over into the next action level. The faster you complete one action level the more time you'll have for the next.

Indicated on the money bag is your remaining capital, if you cannot make the money last you do not stand a chance of winning the £20,000 bet.

The health space indicates your present state of health. If you are weakened by the attacks on you and your state of health drops to zero, the game will be unsuccessfully terminated. The remaining health points at the end of an action level are carried over into the next level. If you are good in one level you will have more health points at your disposal for the next.

Joystick control



Japan

They arrive in Yokohama to discover that all ships travelling to America are booked out. To discuss their problem of getting to America they retire to a dingy waterfront bar where they meet a group of Japanese acrobats celebrating their coming tour of America. Our heroes accept a challenge to act as the bottom row of a human pyramid, to win their way on board the ship that the acrobats are using to travel to America. They agree that for every failed attempt at holding the pyramid they will pay a certain amount of money to the acrobats. If they succeed in their attempts nothing stands in their way of getting to America.

Controls

You are the bottom man in the human pyramid and have to balance the five acrobats on your shoulders by moving forwards and backwards, and by skillfully keeping your balance. When you are in position the first acrobat runs from the right hand side and, with the help of a springboard, bounces into the air. You have to catch him on your shoulders by moving forwards and backwards. Once you have caught him he has a problem balancing, and tends towards either left or right, by moving simultaneously with him you must counteract the weight difference and keep him on your shoulders.

The next acrobat runs from the left and wants to jump onto your left shoulder. The next one comes from the right and has to land in the middle, on top of the first and second acrobat. The next two acrobats have to land on the left and then the right hand side of him. If an acrobat is not caught and installed in the correct position the pyramid collapses, you lose an amount of money, and then you have to start again. You may attempt the pyramid as often as you like so long as your money and the time limit allows. Your movements are controlled by moving the joystick in the relative direction.

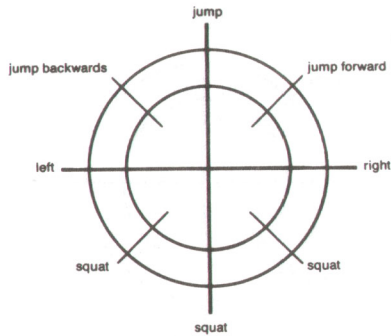
America

The land of opportunity, but also the land of many dangers!! The train that you are travelling on is stopped and robbed by indians. Mr. Fogg is taken prisoner and only you, Passepartout, can save his scalp. To get to the indians camp you have to fight your way through savage wolves. Once you arrive in the indians camp they are full of respect for you, after all, you survived the wolves, and they give you a chance to save Mr. Fogg's life. You have to copy the medicine man's rain dance exactly, without making a mistake. For every mistake made an amount of money is taken from you. It seems now that there is no way of travelling any further, the bet seems to be lost. Suddenly out of the wilderness appears a trapper who owns a strange contraption, a wind sledge. On this sledge you can travel quickly over the snow and ice.

Joystick control

1. Wolves:

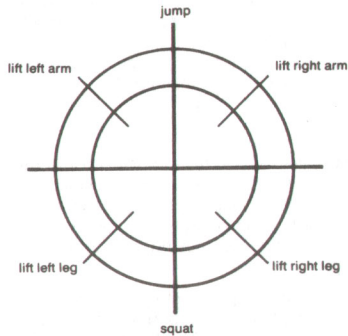
You have to dodge the wolves by moving the joystick. Avoid being touched by them, every time you are touched you lose health points. You have to try to reach the indian camp to the right of the screen.



Fire button: jump, the same function as moving the joystick upwards.

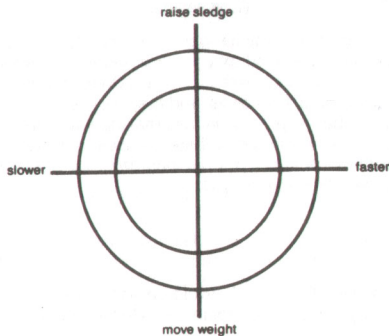
2. Indians

To save Mr. Fogg from almost certain death you have to try to dance the raindance, copying the medicine man's movements. Every mistake costs money, so be careful.



3. Wind sledge

To advance over the snow and ice you must reach a certain speed, this enables you to jump over the larger snow drifts. Before every rise in the landscape the sledge must be raised at the front and after this rise has been crossed it must be dropped immediately, to avoid turning the sledge over. Small holes must also be avoided using this method of raising the front of the sledge. When the sledge travels downhill the weight has to be moved to the front of the sledge to avoid having an accident. Health points and money are confiscated every time the sledge capsizes.



It is important that the balance of the sledge is kept whilst you are travelling on a flat surface, and that no weight movement is carried out whilst it is in motion.

To accomplish this the joystick must be kept in the central position.

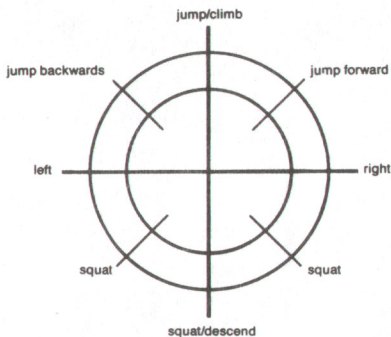
England

Just before the successful completion of your journey an overzealous detective, who has mistaken you for a bankrobber, catches you in London.

Is this the end of the journey? So near and yet so far from victory! In the dungeons of London awaits the most evil enemy you have yet to face.

But your name is Phileas Fogg and you can always pull some trick out of the bag.

Joystick control



Fire button: throw paving stones

If you are able to beat both time, the creatures that confront you, and escape from the dungeons of London, you have won. You have saved your honour, your pride and your money. You have travelled around the world in 80 days.

Manual written by Imke Seedorf and Arnd Nolte.
Translation by SUESTEW Systems.